Issue 1 PT

NOKIA 9210 Communicator

Software no guia do CD-ROM

Manual do utilizador de aparelho electrónico editado em conformidade com as normas "Termos e Condições dos Manuais do Utilizador Nokia, 7 de Junho de 1998". ("Nokia User's Guides Terms and Conditions, 7th June, 1998".)

Copyright © Nokia Mobile Phones 1997-2001. Reservados todos los derechos.

Queda prohibida la reproducción, transferencia, distribución o almacenamiento de todo o parte del contenido de este documento bajo cualquier forma sin el consentimiento previo y por escrito de Nokia.

Nokia y Nokia Connecting People son marcadas registradas de Nokia Corporation. El resto de los productos y nombres de compañías aquí mencionados pueden ser marcas comerciales o registradas de sus respectivos propietarios.

Nokia opera con una política de desarrollo continuo y se reserva el derecho a realizar modificaciones y mejoras en cualquiera de los productos descritos en este documento sin previo aviso.

Nokia no se responsabilizará bajo ninguna circunstancia de la pérdida de datos o ingresos ni de ningún daño especial, incidental, consecuente o indirecto, independientemente de cuál sea su causa.

El contenido del presente documento se suministra tal cual. Salvo que así lo exija la ley aplicable, no se ofrece ningún tipo de garantía, expresa o implícita, incluida, pero sin limitarse a, la garantía implícita de comerciabilidad y adecuación a un fin particular con respecto a la exactitud, fiabilidad y contenido de este documento. Nokia se reserva el derecho de revisar o retirar este documento en cualquier momento sin previo aviso.

La disponibilidad de productos concretos puede variar de una región a otra. Consulte con su distribuidor Nokia más cercano.

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD

Nosotros, NOKIA MOBILE PHONES Ltd, declaramos bajo nuestra única responsabilidad, que el producto RAE-3N se adapta a las condiciones dispuestas en la Normativa del consejo siguiente: 1999/5/CE.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Conteúdo

Software no CD-ROM.....1

Para instalar software a partir do CD-ROM.....1
Sincronização remota.....2
Conversor de unidades.....6
Visualizador de ficheiros.....9
Notes.....15
Conversor de multimédia.....19
Jogos.....23
Outras.....35

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

PARA A SUA SEGURANÇA Leia estas simples instruções. O não cumprimento das regras pode ser perigoso ou ilegal. Para obter informações detalhadas, consulte o manual do utilizador em separado.

A SEGURANÇA RODOVIÁRIA ESTÁ PRIMEIRO Não utilize o Communicator enquanto conduz; estacione o veículo primeiro.

INTERFERÊNCIA Todos os telemóveis estão sujeitos a interferências que podem afectar o respectivo desempenho.

DESLIGUE NOS HOSPITAIS Obedeça aos regulamentos ou regras. Desligue o telemóvel perto de equipamento médico.

DESLIGUE NO AVIÃO Os telemóveis podem causar interferência. É ilegal utilizá-los nos aviões.

DESLIGUE AO ABASTECER Não utilize o telemóvel nos postos de abastecimento. Não o utilize perto de combustíveis ou químicos.

DESLIGUE EM LOCAIS DE DETONAÇÕES Não utilize o telemóvel onde detonações estão em curso. Obedeça às restrições e siga os regulamentos ou regras.

UTILIZE CONSCIENTEMENTE Utilize apenas na posição normal (para ouvir). Não toque na antena desnecessariamente.

UTILIZE SERVIÇOS DE ASSISTÊNCIA QUALIFICADOS A instalação ou reparação do equipamento deve ser efectuada apenas por pessoal qualificado.

ACESSÓRIOS E BATERIAS Utilize apenas baterias e acessórios aprovados. Não ligue produtos incompatíveis.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

EFECTUAR CHAMADAS COM O TELEMÓVEL Feche a tampa e certifique-se que o telefone está ligado e em serviço. Marque o número de telefone, incluindo o código da zona, e prima . Para terminar a chamada, prima . Para atender uma chamada prima .

CHAMADAS DE EMERGÊNCIA Feche a tampa do dispositivo. Certifique-se que o telefone está ligado e em serviço. Prima durante vários segundos, para apagar o ecrã. Marque o número de emergência, e prima . Indique a sua localização. Não desligue enquanto não lhe for dito para o fazer..

FAÇA CÓPIAS DE SEGURANÇA Lembre-se de criar cópias de segurança de todos os dados importantes.

LIGAÇÃO A OUTROS DISPOSITIVOS Quando ligar a qualquer outro dispositivo, leia o manual do utilizador para as instruções de segurança pormenorizadas. Não ligue produtos incompatíveis.

PRECAUÇÕES COM OS INFRAVERMELHOS Não aponte o feixe IV (infravermelhos) aos olhos de pessoas nem interrompa o feixe com outros dispositivos de IV.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

1. Software no CD-ROM

Este guia contém informações sobre software que pode instalar a partir do CD-ROM incluído no pacote de venda. Estas aplicações encontram-se nas secções "Software para o Communicator" e "Sofware para PC". Alguns programas adicionais têm os seus próprios manuais do utilizador. Estes encontram-se junto dos programas no CD-ROM.

Sugestão: para obter mais informações sobre como instalar software, consulte o manual do utilizador.

Para instalar software a partir do CD-ROM

As aplicações e os ficheiros contidos no CD-ROM do Communicator estão prontos a ser instalados ou movidos para o Communicator. Faça a instalação do seguinte modo:

1. Verifique se instalou o PC Suite no computador. Pode encontrar este programa no CD-ROM incluído no pacote de venda.
2. Insira o CD-ROM na unidade de CD-ROM do seu computador.
3. Ou: ligue o Communicator ao computador utilizando o cabo de ligação fornecido no pacote de venda.
   Ou: prepare o Communicator e o computador para uma ligação por infravermelhos. Para obter mais informações, consulte o manual do utilizador.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

4 O CD-ROM abre-se automaticamente. Se não for o caso, abra a interface de utilizador do CD-ROM clicando duas vezes no ficheiro "Nokia9210.exe", na estrutura de ficheiros do CD-ROM.

5 Localize e seleccione um programa que deseje instalar a partir da interface de utilizador do CD-ROM e clique em "Instalar".

Nota: instale as aplicações no mesmo idioma que o do seu Communicator.

Sugestão: utilize o cartão de memória do Communicator para libertar mais espaço para as diferentes aplicações e ficheiros no CD-ROM.

Sincronização remota

A aplicação Sincronização remota para o Nokia 9210 Communicator permite sincronizar o calendário e os contactos através de uma chamada de dados com várias aplicações de calendário Internet e de livro de endereços, bem como várias soluções empresariais como, por exemplo, Lotus Notes. A aplicação de sincronização utiliza a tecnologia SyncML para executar as sincronizações.

As definições de servidor remoto chamam-se perfis de sincronização. Pode introduzir vários perfis, se tiver de sincronizar com vários servidores ou aplicações.

Nota: para obter mais informações sobre a compatibilidade com SyncML, contacte o fornecedor de serviços ou o centro de assistência da empresa.

Nota: este produto inclui software desenvolvido por The SyncML Initiative.

Para criar um novo perfil de sincronização

Quando inicia a aplicação Sincronização remota o perfil de sincronização actual é mostrado na vista principal, por baixo do título *Sincronização remota*. Se não tiver sido criado nenhum perfil, aparece o texto *<nenhum perfil definido>*.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Para criar um novo perfil, proceda do seguinte modo:

Figura 1

1 Se não tiverem sido definidos perfis, prima **Novo**. Abre-se uma caixa de diálogo. Continue no passo 4.
2 Se já tiver sido definido pelo menos um perfil, prima **Definições de perfis** na vista principal para ver os perfis disponíveis.
3 Para criar um novo perfil baseado nas definições de um antigo, seleccione um que possa servir de modelo e clique em **Novo**. Abre-se uma caixa de diálogo.
4 Defina o seguinte:

Sugestão: quando acrescentar um novo perfil baseado num antigo, seleccione aquele cujos valores se assemelham mais aos que deseja para o novo perfil.

Página Geral

Perfil predefinido: Pelo menos um dos perfis de sincronização disponíveis tem de ser definido como padrão. Para definir este perfil como padrão, seleccione *Sim*. O perfil padrão aparece na vista principal para um acesso rápido.

Sugestão: para facilitar, defina o perfil mais utilizado como padrão.

Nome do perfil: Escreva um nome descritivo para o perfil. Exemplo: "O Meu Calendário de Trabalho" Cada perfil deve ter um nome único.

Acesso à Internet/*Acesso à Internet*/*Endereço do host*/*Porta*/*Autenticação HTTP*: Peça os valores correctos ao fornecedor de serviços ou ao administrador de sistema.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Nome do utilizador: O seu ID de utilizador para o servidor de sincronização. Peça o ID correcto ao fornecedor de serviços ou ao administrador de sistema.

Password: Escreva aqui a sua password. Por motivos de segurança, a password aparece representada por asteriscos (*****). Peça a password correcta ao fornecedor de serviços ou ao administrador de sistema.

Nota: o botão Definições apenas está activo no campo *Autenticação HTTP*.

Página Dados

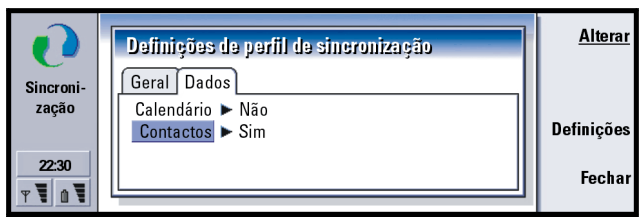

Figura 2

Esta página permite seleccionar os dados a sincronizar com um servidor.

1 Seleccione a aplicação com a tecla de setas e clique em **Alterar** para seleccionar *Sim* ou *Não*.
2 Para especificar as definições da aplicação Calendário ou Contactos, prima **Definições**. Abre-se uma caixa de diálogo. Defina o seguinte:
Ficheiro do calendário/*Ficheiro de contactos*: Prima **Procurar** para seleccionar a base de dados correcta no Communicator.
Calendário remoto/*Contactos remotos*: Contacte o fornecedor de serviços ou o administrador de sistema.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Nota: para que possa sincronizar dados do calendário é preciso que o ficheiro de calendário exista no Communicator. Utilize a aplicação Calendário para criar um ficheiro de calendário.

Para sincronizar dados

1. Na vista principal, certifique-se de que seleccionou o perfil correcto. Prima **Sincronização**. O estado da sincronização é mostrado na parte inferior do ecrã.
2. Para cancelar a sincronização antes de ter sido concluída, prima **Cancelar**.
3. Concluída a sincronização, recebe uma notificação. Prima **Visualizar registo** para abrir um ficheiro de registo ou **Fechar** para voltar à vista principal.

Para editar perfis de servidor existentes

1. Na vista principal, prima **Definições de perfis**. Aparece uma lista de perfis de servidor.
2. Seleccione um perfil para editar com a tecla de setas e prima **Editar**.
3. Edite o perfil, se necessário. Obtenha os valores correctos do fornecedor de serviços, administrador de sistema ou do manual. Para obter informações detalhadas sobre definições, consulte "Página Geral" na página 3 e "Página Dados" na página 4.
4. Clique em **Fechar** para aceitar alterações e fechar a caixa de diálogo.

Para apagar perfis de servidor existentes

1. Na vista principal, prima **Definições de perfis**. Aparece uma lista de perfis de servidor.
2. Seleccione um perfil para apagar com a tecla de setas e prima **Apagar**.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Para sincronizar com outro servidor

1 Na vista principal, prima **Sincronização de perfis**. Aparece uma lista de perfis de servidor.
2 Seleccione um perfil e prima **Sincronização**.

Para ver registos de sincronizações

Pode ver o registo da última sincronização de um perfil.

1 Na vista principal, prima **Sincronização de perfis**. Aparece uma lista de perfis de servidor.
2 Seleccione um perfil e prima **Visualizar registo**. O registo mostra o número de itens actualizados, acrescentados ou apagados.

Conversor de unidades

Pode utilizar a aplicação Conversor de unidades para o Nokia 9210 Communicator para converter unidades de medida.

Figura 3

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Para abrir a ferramenta de conversão, seleccione a categoria de conversão na vista principal e prima **Abrir**.

As categorias e unidades de conversão são:

Categoria de conversão	Unidade A	Unidade B
Moeda	USD	EUR
Área	pé^2	m^2
Energia	kcal	kJ
Distância	mi	km
Peso	libras	kg
Potência	hp	kW
Pressão	Pa	b
Temperatura	F	C
Hora	d	h
Velocidade	mph	km/h
Volume	gal(US)	litro

A ferramenta de conversão para uma determinada categoria de conversão tem duas molduras; consulte a figura 3.

Só pode haver uma moldura activa de cada vez. As molduras têm sempre valores correspondentes; se se alterar o valor de uma das molduras, o valor da outra moldura é automaticamente actualizado.

Sugestão: para se deslocar entre molduras, utilize a tecla Tab.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Nota: a calculadora tem uma precisão limitada, pelo que podem ocorrer erros de arredondamento.

Para alterar unidades

É possível alterar as unidades utilizadas numa determinada categoria de conversão. Em vez de converter, por exemplo, de USD na categoria de moeda, pode converter de FRF.

1 Prima **Alterar unidade** na vista da ferramenta de conversão para uma determinada categoria de conversão. Abre-se uma caixa de diálogo.
2 Seleccione uma opção da lista ou faça uma procura, escrevendo uma cadeia de caracteres no campo de procura.
3 Prima **Seleccionar** para aceitar a alteração ou **Cancelar** para a anular.

Para acrescentar e editar unidades de moeda

Nota: só é possível editar, apagar e acrescentar unidades de moeda.

Sugestão: para apagar uma moeda, seleccione-a e prima a tecla Menu; seleccione *Ficheiro* > *Apagar moeda...*. Prima **Apagar**.

1 Seleccione e abra a categoria de moeda.
2 Para editar uma moeda, seleccione-a e prima **Abrir**.
Para acrescentar uma moeda, prima a tecla Menu e seleccione *Ficheiro* > *Nova moeda...*.
Abre-se uma caixa de diálogo.
3 Defina o seguinte:
Nome: o nome da unidade de moeda.
Símbolo: uma abreviatura da unidade de moeda.
4 Prima **Calcular taxa** para definir o seguinte:
Taxa de conversão: a taxa de conversão definida pela unidade base.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Abre-se uma caixa de diálogo.

5 Defina os valores da nova unidade de moeda e da unidade de moeda base e prima **Cancelar**.
6 Prima **Fechar** para aceitar as alterações.

Visualizador de ficheiros

A aplicação Visualizador de ficheiros permite ver vários formatos de editor de texto, gráficos e de outros ficheiros. Além disso, pode abrir e extrair ficheiros arquivados.

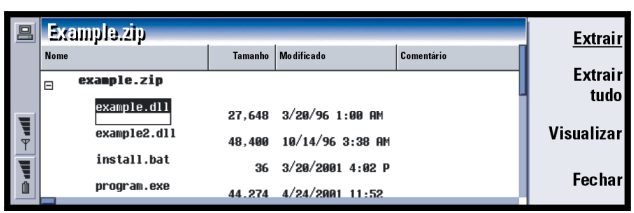

Figura 4

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Formatos suportados

O CD-ROM contém cinco ficheiros de instalação que suportam diferentes tipos de formatos de ficheiro. Eis a lista dos ficheiros de instalação disponíveis e dos correspondentes formatos de ficheiro suportados.

Ficheiro de instalação	Formatos de ficheiro suportados	Extensões de ficheiro suportadas
Todos os ficheiros de instalação	Texto simples	TXT
	Mapa de bits do Windows	BMP, RLE, ICO, CUR
	Portable Network Graphics	PNG
	Windows Metafile	WMF, EMF
MS_Powerpoint.sis	Microsoft Powerpoint 3/4/7/97/ 98/2000	PPT, POT, PPS
MS_Excel.sis	Microsoft Excel 2/3/4/5/7/97/ 98/2000	XLS, XLC
MS_Office.sis	Microsoft Powerpoint 3/4/7/97/ 98/2000,	PPT, POT, PPS
	Microsoft Excel 2/3/4/5/7/97/ 98/2000,	XLS, XLC
	Microsoft Word 1/2/4/5/6/7/97/ 98/2000	DOC, WRI

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Lotus_WP_AMI.sis	Lotus 1-2-3 v. 1/2/3/4/5/ 97/Millenium	WQ1, WKU, WK1, WK3, WK4, WK5, WK6, 123
	Lotus Ami Pro	SAM
	WordPerfect 4/5/6/7/8	WPD
	WordPerfect Graphic	WPG
	Lotus Ami Draw	SDW
Other.sis: Formatos de imagem	Computer Graphics Metafile	CGM
	Compuserve GIF	GIF
	Paintbrush	PCX, DCX
	Tagged Image File Format	TIF, JPG, JIF
Other.sis: Formatos de texto	Internet Hypertext Markup Language	HTML
	Texto simples	TXT
	vCard	VCF
	Rich text format	RTF
Other.sis: Ficheiros arquivados	Winzip, PKZIP	ZIP, EXE
	Unix Gzip	TGZ
	Unix Compress	TAR, TAZ

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Other.sis: Outros formatos	Microsoft project	MPP
	Visio	VSD

Para ver ficheiros

Nota: as opções de menu e os comandos disponíveis dependem do tipo de ficheiro apresentado.

1 Seleccione *Visualizador de ficheiros* na lista da aplicação Extras e prima Enter.
2 Abre-se a caixa de diálogo Abrir.
3 Prima **Procurar** para localizar um ficheiro suportado e prima **OK**. O ficheiro abre-se. Dependendo do tipo de ficheiro, pode utilizar as seguintes opções:

Todos os ficheiros

- Prima **Ampliar** e **Reduzir** para mudar de vista.
- Prima a tecla Menu e seleccione *Visualizar* > *Modo ecrã inteiro* para ver apenas o conteúdo do documento ou do ficheiro no ecrã.
- Para enviar o ficheiro, prima **Enviar**. Abre-se a caixa de diálogo Enviar. As opções são *Como um e-mail* | *Via infravermelhos*. Prima **Enviar** para confirmar o envio.
- Para fechar a aplicação Visualizador de ficheiros, prima **Fechar**.

Documentos de texto e imagens

- Prima a tecla Menu e seleccione *Imagem*/*Documento*> *Ajustar à largura* para ampliar/reduzir o ficheiro de modo a que caiba na largura do ecrã.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

- Seleccione *Imagem*/*Documento* > *Ajustar à janela* para ampliar/reduzir o ficheiro de modo a que caiba no ecrã.

Documentos de texto e folhas de cálculo

O menu *Documento* ou *Folha* contém várias opções de visualização:

- *Vista de rascunho*: Para seleccionar a vista de rascunho, prima a tecla Menu e seleccione *Documento* > *Vista de rascunho* ou *Folha* > *Vista de rascunho*. A vista de rascunho mostra o texto do documento ou da folha de cálculo num único tipo de letra. Também mostra a formatação de caracteres, o alinhamento de parágrafos, o espaçamento e as tabulações. Os objectos incorporados não aparecem na vista de rascunho.
- *Vista normal*: Para seleccionar a vista normal, prima a tecla Menu e seleccione *Documento* > *Vista normal* ou *Folha* > *Vista normal*. A vista normal também mostra todos os tipos de letra e objectos incorporados tal como aparecem no documento original.
- *Vista de página*: Para seleccionar a vista de página, prima a tecla Menu e seleccione *Documento* > *Vista de página* ou *Folha* > *Vista de página*. A vista de página mostra o texto do documento ou do ficheiro da folha de cálculo tal como aparece no documento original, incluindo todas as moldagens de linhas, colunas, margens de páginas, cabeçalhos, rodapés e anotações.

Sugestão: quando vê um documento de texto, pode seleccionar texto, copiá-lo para a Área de transferência e colá-lo noutras aplicações

Imagens

- Prima a tecla Menu e seleccione *Imagem* > *Ajustar à largura* para ampliar/reduzir a imagem de modo a que caiba na largura do ecrã.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

- Seleccione *Imagem* > *Ajustar à janela* para ampliar/reduzir a imagem de modo a que caiba no ecrã.
- Seleccione *Imagem* > *Rodar* para rodar a imagem 90 graus, no sentido dos ponteiros do relógio.
- Seleccione *Imagem* > *Repor original* para ver a imagem tal como se encontrava quando foi aberta.

Ficheiros arquivados

- Para extrair ficheiros seleccionados, prima **Extrair**. Abre-se uma caixa de diálogo de pastas de destino.
- Para extrair todos os ficheiros num arquivo, prima **Extrair tudo**.
- Para ver um ficheiro num arquivo, prima **Visualizar**.

Também pode ordenar os itens num arquivo.

- Seleccione *Editar* > *Ordenar por* para definir os critérios de ordenação. As opções são *Nome*| *Data*|*Tamanho*.
- Seleccione *Editar* > *Sequência de ordenação* para definir os critérios de ordenação. As opções são *Crescente*|*Decrescente*.

Apresentações no PowerPoint

Sugestão: Os atalhos de teclado para *Slide seguinte* | *Slide anterior* são Shift-Ctrl-N e Shift-Ctrl-P.

Para ver slides, prima a tecla Menu e seleccione *Slide* > *Slide seguinte* | *Slide anterior*. Os outros comandos de menu no menu *Slide* funcionam exactamente como no menu *Imagem*.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Para configurar opções da aplicação Visualizador de ficheiros

Prima a tecla Menu e seleccione *Visualizar* > *Opções...*. Abre-se uma caixa de diálogo com duas páginas. Defina o seguinte:

Página Visualizar

Tipo de letra padrão: Para seleccionar o tipo de letra padrão, prima **Alterar**. Abre-se a caixa de diálogo de tipos de letra.

Visualizar ficheiros desconhecidos: Defina o modo como o visualizador trata tipos de ficheiros desconhecidos. As opções são *Como texto*|*Como hexadecimais*|*Não visualizar*.

Visualizar ficheiros não suportados: Defina o modo como o visualizador trata tipos de ficheiros não suportados. As opções são *Perguntar ao utilizador*|*Abrir na aplicação registada*|*Como desconhecido*.

Página Outras

Mostrar linhas da grelha : Seleccione a predefinição para as linhas da grelha de uma folha de cálculo. As opções são *Sim*|*Não*.

Ordenar arquivos por : Seleccione os critérios de ordenação padrão para o arquivo de ficheiros. As opções são *Nome*|*Data*|*Type*|*Tamanho*.

Sequência de ordenação: Seleccione a sequência de ordenação padrão. As opções são *Crescente*|*Decrescente*.

Para fechar a caixa de diálogo, prima **Fechar**.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Notes

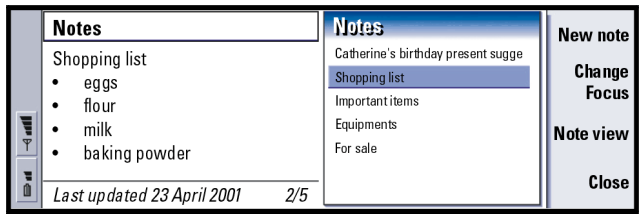

Figura 5

O Notes é um editor de texto simples que permite escrever notas rápidas e criar listas de notas. Pode criar uma lista de notas, escrevendo várias notas. Pode ordenar uma lista de várias maneiras e guardá-la como um bloco de notas. O Notes inclui muitos dos comandos padrão característicos dos processadores de texto.

O Notes só está disponível em Inglês.

Para acrescentar e apagar notas e blocos de notas

Para acrescentar uma nota nova, prima **New note**.

Para apagar uma nota, prima a tecla Menu e seleccione *File>Delete note*.

Para acrescentar um novo bloco de notas, prima a tecla Menu e seleccione *File>New file*. Pode ter blocos de notas em separado para tópicos diferentes.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Vistas

Pode ver o conteúdo de uma nota ou de uma nota e de uma lista de notas. Para seleccionar uma vista, prima a tecla Menu e seleccione *View* > *Split view*/*Note view*.

Para se deslocar entre as vistas numa vista dividida, prima **Change Focus**.

Para mostrar a vista actual no modo de ecrã inteiro, prima a tecla Menu e seleccione *View* > *Full screen*. Para voltar à vista normal, volte a seleccionar *Full screen*.

Sugestão: A vista das notas é ideal para editar textos muito longos. A vista dividida é ideal para fazer procuras num bloco de notas.

Para formatar o texto da nota

1 Seleccione o texto que deseja modificar.
2 Prima a tecla Menu e seleccione opções no menu *Format*:
Seleccione *Font...* para alterar o tipo de letra utilizado no texto ou as outras opções de negrito, itálico, sublinhado ou de texto com marcas.

Para contar as palavras numa nota

Prima a tecla Menu e seleccione *Tools*>*Word count*.

Sugestão: A função de contagem de palavras é prática quando se quer enviar uma nota, como mensagem curta, em que o limite de caracteres ronda os 160.

Para fazer a verificação ortográfica do texto de uma nota

Se instalou o verificador ortográfico, pode fazer a verificação ortográfica do texto de uma nota da seguinte maneira:

1 Prima a tecla Menu e seleccione *Tools* > *Spell check*.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

2 Para obter mais sugestões sobre uma palavra desconhecida, destaque *Sugestões* e seleccione **Alterar**.

Para ordenar notas

Pode ordenar as notas num bloco de notas da seguinte maneira:

1 Prima a tecla Menu, seleccione *Tools* > *Sort by* e escolha os critérios de ordenação. As opções são *Creation Date*/*Last Modified Date*/*Title*.
2 Para seleccionar a sequência de ordenação, prima a tecla Menu, seleccione *Tools* > *Sorting Order* e escolha *Ascending* ou *Descending*.

Preferências

Para ver as preferências do Notes, prima a tecla Menu e seleccione *Tools* > *Preferences*. Abre-se uma caixa de diálogo com duas páginas. Defina o seguinte:

Preferências de vistas

Show title of entries on – Defina se a vista de lista deve aparecer do lado esquerdo ou direito da vista dividida.

Note width – Defina a largura da vista das notas na vista dividida. Pode optar entre 10 a 80%.

Display – Defina o formato da data na barra de estado, na parte inferior do ecrã. As opções são *Last update date* / *Creation date*.

Preferências do Notes

Always start on a new note – Permite decidir se o Notes deve criar automaticamente uma nova nota para o utilizador. As opções são *No* / *Yes*.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Include in list – Permite definir quanto texto vai aparece na vista das notas, na vista dividida As opções são *First line* / *All text*. A opção *First line* mostra apenas a primeira linha da nota. *All text* mostra todo o texto que for possível.

Para imprimir notas

Para imprimir uma nota, prima a tecla Menu e seleccione *File* > *Printing* > *Print...*.

Para definir o esquema da página, prima a tecla Menu e seleccione *File* > *Printing* > *Page setup...*

Para pré-visualizar a página no ecrã antes de imprimir, prima a tecla Menu e seleccione *File* > *Printing* > *Print preview...*.

Para localizar notas

A caixa de diálogo Localizar permite que o utilizador localize ou substitua rápida e facilmente texto num bloco de notas completo.

1. Prima a tecla Menu e seleccione *Edit* > *Find*.
2. Escreva o texto que deseja localizar. Prima **Substituir** para escrever o texto de substituição.
3. Prima **Opções** para restringir a procura seleccionando uma correspondência entre maiúsculas/minúsculas e para fazer a correspondência de palavras inteiras ou apenas partes de uma palavra.
4. Prima **Localizar**. O Notes procura primeiro a nota actual e depois o resto das notas no bloco de notas.
5. Para localizar a ocorrência seguinte, prima **Localizar seg.**.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Conversor de multimédia

Sugestão: NIM é a sigla do nome do formato de ficheiro "Nokia Interleaved Multimedia"

Conversor de multimédia é uma aplicação do PC. A aplicação Conversor de multimédia permite converter formatos comuns de vídeo para o formato NIM, executável no Nokia 9210 Communicator. Também pode converter formatos de ficheiro comuns para o formato WAV e optimizar ficheiros de som no formato WAV para utilizar com o Nokia 9210 Communicator. Pode utilizar ficheiros WAV convertidos como, por exemplo, tons de toque.

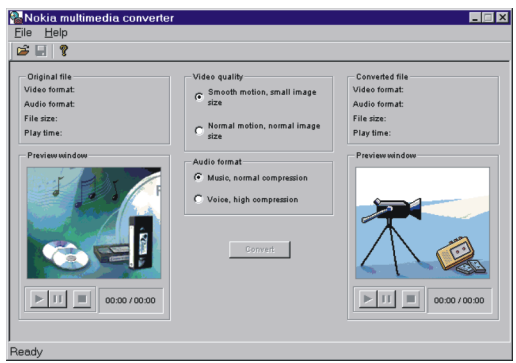

Figura 6

Existem importantes vantagens na utilização do conversor:

- Quando converter um ficheiro, o tamanho do ficheiro de áudio ou vídeo convertido é normalmente muito menor do que o tamanho do ficheiro original. Como tal, a reprodução no Communicator não necessita de muita capacidade de processamento e é mais fluída. De facto, muitos ficheiros não podem ser reproduzidos no Communicator se não forem convertidos.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

- Quando reproduzir um ficheiro WAV com o Communicator, a qualidade do som é melhor.

Nota: a aplicação Conversor de multimédia suporta a maior parte dos ficheiros que pode reproduzir no Windows Media Player. A configuração correcta de ficheiros suportados depende da versão do Media Player instalada no seu sistema e nos codecs de áudio e vídeo instalados. Normalmente, a aplicação Conversor de multimédia suporta a maior parte dos ficheiros AVI, WAV, MPG e MP3.

Para optimizar um ficheiro só de áudio.

1. No menu, seleccione *File* > *Open...*. Abre-se uma caixa de diálogo.
2. Procure o ficheiro de áudio que deseja converter e clique em **OK**. A informação do ficheiro é transferida para os campos *Original file* no lado esquerdo da janela. Os campos mostram o tipo de ficheiro, o tamanho e o tempo de reprodução.
3. Seleccione uma das duas opções no campo *Audio format*:
   Low compression: Som de excelente qualidade
   Normal compression: Som com um pouco menos de qualidade, mas uma considerável diminuição no tamanho do ficheiro.
4. Clique em **Convert**. A informação do ficheiro convertido é transferida para os campos *Converted file* no lado direito da janela.
5. No menu, seleccione *File* > *Save As* para guardar o novo ficheiro.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Para converter um ficheiro de vídeo

Sugestão: Velocidade de frames indica a velocidade a que as frames, imagens individuais que em sequência criam a ilusão de movimento, são mostradas num filme ou vídeo. A velocidade de frames é medida em frames por segundo (fps). Quanto menos frames, pior é a qualidade da imagem de vídeo.

1 No menu, seleccione *File* > *Open...*. Abre-se uma caixa de diálogo.
2 Procure o ficheiro de vídeo que deseja converter e clique em **OK**. A informação do ficheiro é transferida para os campos *Original file* no lado esquerdo da janela. Os campos mostram o tipo de ficheiro, o tamanho e o tempo de reprodução.
3 Seleccione uma das duas opções no campo *Video quality*:
*Smooth motion, small image size***:** Para obter a máxima velocidade de frames possível.
Normal motion, normal image size **:** Para obter um tamanho normal da imagem e uma menor fluidez de movimento.
4 Se o ficheiro tiver vídeo e som, seleccione uma das duas opções no campo *Audio format*:
*Music, normal compression***:** Utilize esta opção se o ficheiro de origem tiver música ou outro tipo de material que implique som de alta qualidade.
*Voice, high compression***:** Se o ficheiro original tiver apenas voz ou se a redução do tamanho do ficheiro for mais importante do que a qualidade do som.
5 Clique em **Convert**. A informação do ficheiro convertido é transferida para os campos *Converted file* no lado direito da janela.
6 No menu, seleccione *File* > *Save As* para guardar o novo ficheiro.

Nota: não pode iniciar a reprodução dos ficheiros durante a conversão.

Pode utilizar o PC Suite para Nokia 9210 Communicator para copiar os ficheiros convertidos para o Communicator. Para obter mais informações, consulte o guia do PC Suite incluído no pacote de venda.

Sugestão: pode reproduzir o ficheiro original antes da conversão e o ficheiro convertido depois da conversão. Utilize os controlos abaixo dos ecrãs de pré-visualização para iniciar, fazer uma pausa e parar a reprodução.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Jogos

O Communicator não é apenas uma ferramenta empresarial eficaz como também proporciona alguma diversão para os tempos de lazer. Esta secção refere fantásticos jogos que pode jogar no Nokia 9210 Communicator.

Sugestão: Para aceder aos serviços de jogos da Nokia, torne-se membro do Club Nokia em www.club.nokia.com.

Instalação

Ligue o Nokia 9210 Communicator ao PC. Abra o CD-ROM, seleccione o jogo que deseja instalar a partir da pasta "Software for the communicator/Games" e prima **Instalar**.

Bounce

Bounce é um jogo em que o utilizador controla uma pequena bola num mundo perigoso. O objectivo é fazer rolar a bola em cada nível, evitando os perigos e recolhendo os arcos que permitem passar ao nível seguinte. Utilize os blocos de borracha para fazer com que a bola salte mais alto ou inverta a gravidade para apanhar os arcos mais difíceis. O jogo contém instruções. O Bounce só está disponível em Inglês.

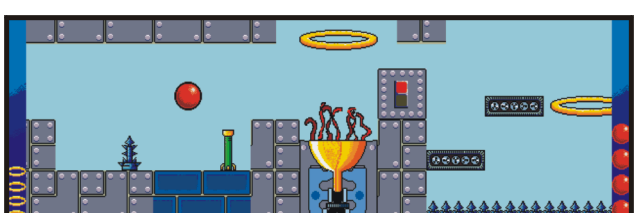

Figura 7

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Requisitos

O Bounce requer pelo menos 1,5 Mb de espaço livre na memória e 800 Kb de espaço livre no disco, no Nokia 9210 Communicator ou no cartão de memória.

Para começar a jogar o Bounce

1 Utilize a tecla de setas para seleccionar o ícone do Bounce na lista **Extras** e prima **Abrir**.
2 Quando vir o logótipo animado do Bounce prima uma tecla para ir para o menu principal.
3 Para seleccionar itens nos menus, utilize a tecla de setas para deslocar o destaque para o item desejado e prima a tecla Enter.

Ecrã principal

O menu do ecrã principal tem cinco opções: *Start Game*, *Online*, *Options*, *High Scores* e *Quit*.

Para seleccionar *Quit*, prima primeiro a seta > na tecla de setas e depois prima Enter ou o botão de comando mais abaixo.

Jogar

O menu *Start Game* tem quatro opções: *New Game*, *Continue*, *Instructions* e *Back*.

New Game começa um novo jogo a partir do nível 1.

Continue vai para o menu Continuar.

Instructions começa uma demonstração automática das características do jogo.

Back volta ao ecrã principal.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Continuar

O menu *Continue* tem quatro slots para jogos previamente guardados. Cada slot mostra o número do nível do jogo guardado e o número de vidas que restam. Se seleccionar um slot recomeça o jogo desde o início do nível guardado, com o número de vidas que tinha na altura em que o jogo foi guardado. Quando carrega um jogo guardado a sua pontuação é zero, pelo que a única maneira de obter a pontuação máxima é jogar cada nível do jogo até ao fim! *Back* fá-lo voltar ao ecrã principal.

Online

Se seleccionar a opção *Online* pode ligar-se à home page de jogos do Nokia 9210 Communicator. Para que tal seja possível, é preciso que o Communicator esteja configurado para aceder à Internet. Quando fecha o browser volta ao menu principal do Bounce. Continue a consultar a home page para obter sugestões e novidades sobre este e outros jogos.

Nota: o Communicator tem de estar ligado para poder utilizar esta função. Não ligue o telefone em locais onde for proibido o uso de telefones móveis ou quando for perigoso ou provocar interferências.

Opções

O menu *Options* tem três opções: *Change Keys*, *Change Sound* e *Back*. *Change Keys* permite redefinir as teclas de controlo. *Change Sound* permite definir o volume dos efeitos sonoros. *Back* fá-lo voltar ao ecrã principal.

Pontuações máximas

A opção *High Scores* mostra uma lista com as pontuações máximas no Bounce. Seleccione *Back* para voltar ao ecrã principal.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Controlos

As setas < e > na tecla de setas deslocam a bola para a esquerda e para a direita. Pode fazer a bola saltar com a barra de espaços. Pode alterar as teclas de controlo com a opção *Change Keys* no menu *Options*.

Alterar o tamanho

A sua bola pode mudar de tamanho se tocar nos objectos certos. Uma bola grande salta mais alto e desloca-se mais depressa do que uma bola pequena e, além disso, flutua na água. A bola pequena pode esgueirar-se por pequenas frestas.

Demonstração

Existem muitos elementos diferentes no jogo. Pode ver uma demonstração das características do jogo seleccionando *Instructions* no menu *Start Game*. Para interromper a demonstração basta premir qualquer tecla.

Fazer uma pausa no jogo

Se premir a tecla Escape ou qualquer um dos botões de comando faz uma pausa no jogo. Com o jogo em modo de pausa, pode ir para o menu *Options* para redefinir as teclas e alterar o volume de som. Também pode terminar ou continuar o jogo.

Entre níveis

No fim de um nível, pode optar por guardar o jogo, alterar as opções de jogo, sair do jogo ou continuar. Quando guarda um jogo surge uma lista de quatro slots para guardar jogos que contêm os números de níveis de jogos já guardados. Se seleccionar *Options* surge uma lista igual à apresentada no menu *Options* do ecrã principal. *End game* sai do jogo e fá-lo voltar ao ecrã principal. *Continue* fá-lo passar ao nível seguinte.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Fim do jogo

O jogo termina quando conclui todos os níveis ou perde todas as vidas. Se a sua pontuação for suficientemente alta quando o jogo terminar, pode optar por adicionar o seu nome à tabela de pontuações máximas.

Triplepop

Triplepop é um jogo de puzzles muito acelerado em que bolas de cores diferentes surgem a voar de ambos os lados do ecrã e formam um monte no centro. Rodando o monte de bolas, consegue fazer com que caiam nos locais pretendidos. Quando conseguir colocar três bolas da mesma cor, umas a seguir às outras, elas rebentam! Se demorar muito tempo, o monte vai crescendo até ultrapassar os limites do ecrã e o jogo termina. O jogo Triplepop só existe em Inglês.

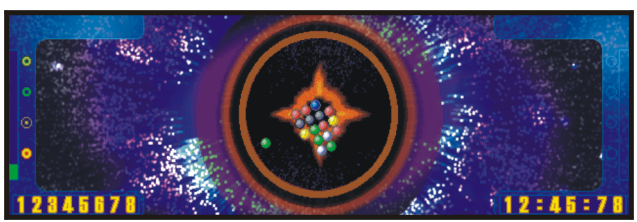

Figura 8

Requisitos

O Triplepop requer pelo menos 1,5 Mb de espaço livre na memória e 800 Kb de espaço livre no disco, no Nokia 9210 Communicator ou no cartão de memória.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Para começar a jogar o Triplepop

1 Utilize a tecla de setas para seleccionar o ícone do Triplepop na lista **Extras** e prima **Abrir**.
2 Quando vir o logótipo animado do Triplepop prima uma tecla para ir para o menu principal.
3 Para seleccionar itens nos menus, utilize a tecla de setas para deslocar o destaque para o item desejado e prima a tecla Enter.

Ecrã principal

O menu do ecrã principal tem cinco opções: *Start Game*, *Online*, *Options*, *High Scores* e *Quit*. Para seleccionar *Quit*, prima primeiro a seta > na tecla de setas e depois prima Enter ou o botão de comando mais abaixo.

Menu Jogar

O menu *Start Game* tem quatro opções: *New Game*, *Change Skill*, *Instructions* e *Back*. *New Game* inicia um novo jogo no nível de dificuldade actual. *Change Skill* leva-o até ao ecrã *Skill Options* onde pode alterar o nível de dificuldade e *Instructions* leva-o até às instruções do jogo. A opção *Back* fá-lo voltar ao ecrã principal.

Para alterar o nível de dificuldade

O menu *Skill Options* mostra três níveis de dificuldade possíveis (*Easy*, *Medium* e *Hard*) e uma opção *Back* que permite voltar ao ecrã principal. O nível de dificuldade seleccionado aparece destacado.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Online

Se seleccionar a opção *Online* pode ligar-se à home page de jogos do Nokia 9210 Communicator. Para que tal seja possível, é preciso que o Communicator esteja configurado para aceder à Internet. Quando fecha o browser volta ao menu principal do Triplepop.

Nota: o Communicator tem de estar ligado para poder utilizar esta função. Não ligue o telefone em locais onde for proibido o uso de telefones móveis ou quando for perigoso ou provocar interferências.

Opções

O menu *Options* tem três opções: *Change Sound*, *Change Keys* e *Back*. *Change Sound* permite definir o volume dos efeitos sonoros. *Change Keys* permite redefinir as teclas de controlo e *Back* fá-lo voltar ao ecrã principal.

Pontuações máximas

A opção *High Scores* mostra uma lista com as pontuações máximas no Triplepop. Seleccione *Back* para voltar ao ecrã principal.

Como se joga

Você controla um conjunto de bolas com uma pedra negra no centro. Durante o jogo surgem bolas da direita e da esquerda, deslocando-se em direcção ao centro e colando-se ao conjunto de bolas.

Para mudar o local onde as bolas caem pode rodar o conjunto de bolas com as setas < e > da tecla de setas. O conjunto de bolas vai aumentando até atravessar um determinado limite; quando tal acontecer, o jogo acaba.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Existem bolas de quatro cores: vermelho, verde, amarelo e azul. Cadeias de três ou mais bolas da mesma cor rebentam e desaparecem, o que perfaz 5 pontos por cada bola rebentada. Posteriormente no jogo, tome atenção às bolas inertes. As cadeias de bolas inertes não rebentam por si só, mas rebentam se houver bolas de outra cor que se propaguem através delas.

Como a roda do tempo, lenta mas implacável, o conjunto de bolas começa a piscar e transforma-se em pedra. Estas pedras só podem ser destruídas lançando-lhes bolas de bónus.

No início do jogo surge um indicador vazio de contagem de bolas de bónus. Para enchê-lo é preciso rebentar quatro ou mais bolas de uma vez. Quanto maior é a cadeia, maior é o bónus. À medida que o indicador vai enchendo os ícones iluminam-se para indicar que bola de bónus será lançada quando premir a tecla <disparar>. Existem quatro bolas de bónus diferentes e cada uma delas tem um efeito diferente no conjunto de bolas.

Os efeitos são:

- rebentar bolas adjacentes ao ponto de contacto
- rebentar bolas desde o ponto de contacto até à pedra do centro
- rebentar um anel de bolas à volta do conjunto, a partir do ponto de contacto
- rebentar todas as bolas dentro e por cima do anel, a partir do ponto de contacto

Se a sua pontuação for suficientemente alta quando o jogo terminar, pode optar por adicionar o seu nome à tabela de pontuações máximas.

Controlos

Os controlos padrão são:

- Esquerda – seta < na tecla de setas
- Direita – seta > na tecla de setas

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

- Disparar – barra de espaços

Para fazer uma pausa no jogo

Se premir a tecla Escape ou qualquer um dos botões de comando faz uma pausa no jogo. Quando o jogo estiver em modo de pausa, pode ir para Opções de jogo para redefinir teclas e alterar o volume de som. Também pode terminar ou continuar o jogo.

Cartas

O jogo de cartas com paciências é talvez dos mais conhecidos e populares. Cartas para Nokia 9210 Communicator é divertido e oferece vários jogos de cartas com paciências.

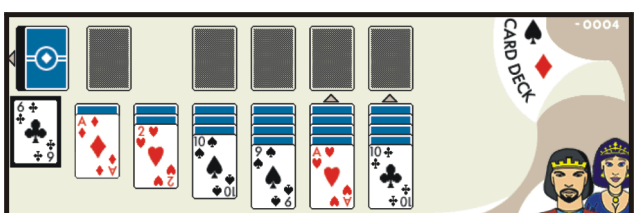

Figura 9

Requisitos

Cartas requer cerca de 1,2 Mb de espaço livre na memória e 400 Kb de espaço livre no disco, no Nokia 9210 Communicator ou no cartão de memória.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Para começar a jogar Cartas

1 Utilize a tecla de setas para seleccionar o ícone do jogo Cartas na lista **Extras** e prima **Abrir**.
2 Quando surgir o ecrã principal de Cartas, prima *Play* e seleccione um jogo da lista. Para saber mais sobre as regras dos jogos, prima Ctrl + H.

Controlos

- Para deslocar o cursor, prima a tecla de setas.
- Para se deslocar entre baralhos, prima a seta < ou > na tecla de setas.
- Para se deslocar no mesmo baralho, prima as setas para cima ou para baixo.
- Para tirar e largar uma carta, prima a barra de espaços ou a tecla <Z>.
- Para que apareçam novas cartas na mesa, prima a tecla Enter.

Online

Para obter sugestões sobre este e outros jogos, visite a home page de jogos do Nokia 9210 Communicator em www.nokia.com/games/92xx.

Snake EX

Snake EX é uma versão melhorada do clássico Nokia Snake para o Nokia 9210 Communicator.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

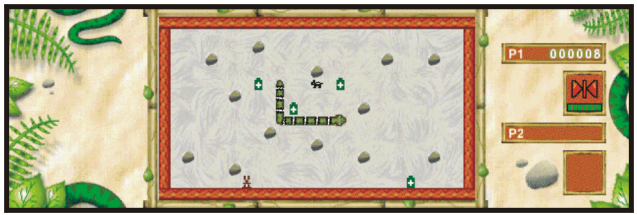

Figura 10

Requisitos

Snake EX requer cerca de 1,2 Mb de espaço livre na memória e 650 Kb de espaço livre no disco, no Nokia 9210 Communicator.

Para começar a jogar o Snake EX

1 Utilize a tecla de setas para seleccionar o ícone do Snake EX na lista **Extras** e prima **Abrir**.
2 Quando surge o ecrã principal animado do Snake EX, prima *Settings* e *Mode* para seleccionar controlos, dificuldade e definições para vários jogadores.
3 Prima *Play* para começar um novo jogo.

Como se joga

Torne a cobra mais comprida, direccionando-a para a comida. Não pode parar a cobra nem fazê-la recuar. Evite bater nas paredes ou na própria cauda da cobra. Além da comida, existem no campo de jogo alguns elementos que permitem aumentar a energia da cobra. Estes elementos energéticos podem tornar o jogo mais fácil ou temporariamente mais difícil. Aparecem sob a forma de pontos de interrogação no ecrã. O efeito que podem ter só é revelado quando são comidos pela cobra.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

O jogo tem dois modos. No modo clássico o jogador pode escolher o labirinto do jogo e a velocidade a que a cobra se move. No modo de dificuldade o jogador avança de labirinto em labirinto quando atinge uma determinada pontuação.

Pode desafiar um amigo para jogar. Pode jogar com um ou dois dois dispositivos através de uma ligação por infravermelhos.

Controlos e língua

Pode controlar a cobra de três maneiras diferentes:

- Directa – utilize a tecla de setas
- Relativa – utilize as setas < e > na tecla de setas. A cobra vira no sentido dos ponteiros do relógio ou no sentido contrário.
- Diagonal – utilize as setas diagonais. Por exemplo, a seta superior esquerda vira a cobra para cima ou para a esquerda; a seta inferior direita vira a cobra para baixo ou para a direita.

A cobra tem uma língua. Pode utilizá-la para apanhar comida à distância. Controle a língua com a barra de espaços.

Níveis de dificuldade

O jogo tem cinco níveis de dificuldade. No primeiro nível a cobra move-se lentamente e é fácil de controlar. Nos níveis mais difíceis, a cobra move-se mais rápido mas a comida que apanha vale mais pontos.

Labirintos

No modo clássico pode seleccionar o labirinto desejado quando começa a jogar. Os labirintos têm conjuntos diferentes de comida e de elementos energéticos. No modo de dificuldade o jogador começa do primeiro labirinto e avança para um labirinto mais difícil quando atinge uma determinada pontuação.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Elementos energéticos

O jogo tem sete tipos de elementos energéticos. Estes podem tornar o jogo mais fácil ou temporariamente mais difícil. Nunca se sabe qual a forma do elemento energético de antemão.

- Outros alimentos: surgem outros elementos no campo de jogo.
- Invencibilidade: A cobra pode atravessar paredes e a sua própria cauda sem morrer.
- Efeito de redução: a cobra fica mais pequena. O efeito é permanente.
- Efeito de relax: a cobra fica mais lenta.
- Inversão: inverte os controlos do jogo.
- Língua: duplica o comprimento da língua.
- Turbo: a cobra fica mais rápida.

Outras

Tipos de letra

Mais tipos de letra para aumentar o número de estilos de caracteres disponíveis para o Communicator na subpasta "Outras".

Verificador ortográfico

Se instalar o verificador ortográfico no Nokia 9210 Communicator, pode fazer a verificação ortográfica de palavras e texto nas aplicações em que *Spell check...* está disponível na lista de menus, como é o caso de Word. Para obter informações detalhadas sobre a verificação ortográfica, consulte "Para verificar a ortografia" na página 32 do manual do utilizador.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.

Nota: só pode fazer a verificação ortográfica de textos e palavras em inglês.

©2001 Nokia Mobile Phones. All rights reserved.